

**PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI
DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR 14
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**NUR AMINI
NPM : 1411070185**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI
DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR 14
LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**NUR AMINI
NPM : 1411070185**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR 14 LAMPUNG SELATAN

**Oleh :
NUR AMINI**

Balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya ada yang berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama sesuai dengan ukuran balok-balok dasar. Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambar mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan, dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penerapan permainan balok dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti mengemukakan hasil penelitian bahwa pengembangan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 14 umumnya bernilai baik karena dari ke 4 indikator yang dikemukakan oleh peneliti belum semuanya berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah peneliti jabarkan tidak semua anak antusias dalam mengikuti permainan balok dan juga masih terdapat beberapa anak yang belum membuat konstruksi menggunakan permainan balok.

Kata kunci : permainan balok, kecerdasan visual spasial, anak usia dini



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul : PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR
14 LAMPUNG SELATAN**

**Nama : Nur Amini
NPM : 1411070185
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP. 19640711 199103 1 003

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"PENERAPAN PERMAINAN BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AZHAR 14 LAMPUNG SELATAN"**, disusun oleh : **NUR AMINI, NPM : 1411070185**, jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari tanggal : **Jum'at, 28 September 2018**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Penguji Kedua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Penguji Pendamping : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ
وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Artinya : “Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyenangi sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”. (Q.S Al-Baqarah: 216)¹



¹ Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h.26.

PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, ikhlas, dan syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu memberi makna dalam hidupku, terutama untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Muhammad Narimo dan Ibunda Dami Aisyah yang tiada henti mendoakan, menyayangi, dan selalu mendukung setiap jalan yang aku ambil.
2. Kedua kakakku Siti Rahayu dan Januarti serta kakak iparku Suwaji yang selalu menyayangi dan memotivasi ku. Kedua keponakanku Wahid Galang Permana dan Arga Dayu Ramadhan yang selalu memberikanku semangat untuk menyelesaikan skripsiku.
3. Sahabat-sahabatku, Nur Azmi, Yanti Agustina, Feby Atika Setiawati, Ika Nur Susanti, Eva Windriasari, Zuhan Nahdiyah, dan Siti Susanti yang selalu menemaniku dan memberikanku semangat dalam menjalankan tugas ku dikampus.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung tercinta.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nur Amini dilahirkan di Kotabumi, pada tanggal 09 April 1996, putri ketiga dari tiga bersaudara merupakan buah hati dari Bapak Muhammad Narimo dan Ibu Dami Aisyah.

Penulis memulai pendidikan dasar di SDN 1 Wonomarto Kotabumi Utara tahun 2002-2008, melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Islam Yapida Prokimal Kotabumi Utara tahun 2008-2011 dan melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Hangtuh Prokimal Kotabumi Lampung Utara tahun 2011-2014. Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) yang sekarang berubah menjadi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di IAIN Raden Intan yang sekarang sudah bertransformasi menjadi UIN Raden Intan Lampung melalui Tes UM Lokal. Pada tahun 2017 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandungbaru Barat Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu. Kemudian pada tahun yang sama mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Oktober 2018
Penulis,

Nur Amini
NPM. 1411070185

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya yang dilimpahkannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan, hal ini semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis mempunyai banyak harapan semoga skripsi ini dapat menjadi alat penunjang dan ilmu pengetahuan bagi penulis dan pembaca umumnya.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku Ketua Jurusan dan Dr. Hj. Romlah, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana. M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd selaku pembimbing II saya yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala Sekolah dan Seluruh Dewan Guru Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya penelitian untuk memperoleh data skripsi ini.
6. Almamater UIN Raden Intan Lampung.

Juga kepada yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, mereka yang telah banyak meluangkan waktu dan pemikirannya demi terselesainya proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga apa yang telah diberikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala yang berkah untuk mereka serta kepada Allah SWT senantiasa memudahkan segala urusan kami dan atas kemudahan yang telah mereka berikan untuk penulis pribadi “*Dzakalloha khairan Katsir*”. Amiin ya Robbal’alamin.

Bandar Lampung, Oktober 2018
Penulis,

Nur Amini
NPM. 1411070185

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Permainan Balok	
1. Pengertian Bermain	13
2. Pengertian Balok	15
3. Jenis-jenis Balok	17
4. Tahap serta Langkah-langkah Bermain Balok	18
5. Manfaat Permainan Balok	22
B. Kecerdasan Visual Spasial	
1. Pengertian Kecerdasan	23
2. Pengertian kecerdasan visual spasial	26
3. Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial	29
4. Jenis-jenis Kecerdasan visual spasial	30
5. Komponen Kecerdasan Visual Spasial	31
6. Aspek Kecerdasan Visual Spasial	32
C. Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial AUD	34
D. Penelitian Yang Relevan	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	41
C. Teknik Pengumpulan Data	42
D. Teknik Analisis Data	45
E. Uji Keabsahan	48

BAB IV LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	
1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14	51
2. Visi dan Misi Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14	52
3. Keadaan Guru di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14	53
4. Kondisi Siswa	54
5. Struktur Kepengurusan Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14	54
B. Hasil Penelitian	55
C. Pembahasan	78

BAB V KESIMPULAN, SARAN dan PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
C. Penutup	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data awal perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun....	7
Tabel 2 Hasil Presentase Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak	8
Tabel 3 Daftar Guru Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14	53
Tabel 4 Kondisi Anak Didik Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14	54



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-kisi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan
- Lampiran 2 Pedoman Lembar Observasi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan
- Lampiran 3 Instrumen Observasi Analisis Penerapan Permainan Balok dalam mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan
- Lampiran 4 Pedoman dan Hasil Wawancara Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan
- Lampiran 5 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 6 Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 7 Kartu Konsultasi
- Lampiran 8 Cover ACC Seminar Proposal
- Lampiran 9 Lembar Pengesahan Seminar Proposal
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 11 Cover ACC Skripsi
- Lampiran 12 Berita Acara Sidang Munaqasyah
- Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Anak Saat Bermain Balok

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk menggali dan mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal.¹

Berdasarkan Undang-undang NO.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14, menyatakan :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.²

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lain. Hewan juga “belajar” tetapi lebih ditentukan oleh instingnya, sedangkan manusia belajar berarti merupakan rangkaian kegiatan menuju pendewasaan guna menuju kehidupan yang lebih

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), h.44.

² *Ibid*, h.233.

berarti. Jadi pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.³

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physicali, intelligence/cognitive, emotional dan social education*. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komperhensif.⁴

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasanya sangat luar biasa.⁵

³ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), h.73.

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Indeks, 2013), h.7.

⁵ Mulyasa, *Opcit*, h.16.

Usia 0-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Mengingat masa ini merupakan usia emas, maka perlu ditulis dengan tinta emas, dan dengan tulisan-tulisan yang dapat menghasilkan emas dimasa mendatang. Ini penting, karena pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya.⁶

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al-Qur'an :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhan-mu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S Al-Kahfi: 46)⁷

Dari ayat Al-Qur'an di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugerah dan juga titipan dari Allah SWT. Namun tergantung kepada orangtua dan juga lingkungannya bagaimana cara mereka dalam mendidiknya. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting, karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan

⁶ *Ibid*, h.34.

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h.238.

fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Yusuf, perkembangan sebagai perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis.⁸

Anak usia dini berada dalam proses perkembangan (*development*) sebagai perubahan yang dialami oleh setiap manusia secara individual, dan berlangsung sepanjang hayat, mulai dari masa konsepsi sampai meninggal dunia.⁹ Hurlock mengemukakan bahwa pertumbuhan dapat pula mencakup aspek psikis kalau memunculkan sesuatu fungsi baru seperti munculnya kemampuan berfikir, simbolik, kemampuan berfikir abstrak, serta munculnya nafsu birahi terhadap lawan jenis. Dengan demikian perkembangan mencakup dan lebih luas dari pertumbuhan, meskipun tidak setiap perubahan dalam arti perkembangan merupakan pertumbuhan.¹⁰

Semua anak usia dini punya potensi yang dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuannya. Kecerdasan visual spasial telah menyadarkan banyak pihak bahwa setiap anak sesungguhnya memiliki peluang untuk menjadi cerdas dan setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang berbeda-beda. Untuk membantu mengembangkan kecerdasan anak, diperlukan upaya-upaya baik bagi pendidik, orangtua ataupun orang-orang yang terkait, untuk mengembangkan wawasan tentang perkembangan anak.

⁸ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), h.16-17.

⁹ *Ibid*, h.16.

¹⁰ Mulyasa,, h.18.

Mengingat pada masa anak usia dini anak lebih mudah belajar melalui bermain maka perlu digunakannya metode permainan yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulus seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Bermain bagi seorang anak adalah merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan usianya. Jadi suatu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan-tahapan gerak motorik anak yaitu kognisinya (*cognitive*), afektifnya (*affective*) dan psikomotornya (*psychomotor*), sehingga segala aspek yang menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan di masa yang akan datang akan terbentuk dengan baik.¹¹

Hasil observasi awal peneliti di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, peneliti menemukan sebuah permasalahan tentang penerapan permainan balok. Peneliti melihat banyak anak-anak yang sangat antusias saat bermain balok, bahkan tidak sedikit anak-anak yang bisa membuat konstruksi yang sangat mirip dengan bentuk aslinya menggunakan balok-balok tersebut. Beranjak dari permasalahan tersebut peneliti ingin melihat bagaimana proses guru untuk menerapkan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

¹¹ Nilawati Tadjuddin, "Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak", *Darul Ilmi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 1 No 2 (Juni 2016), h.13.

Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambar mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan, dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tersebut.¹²

Kecerdasan visual spasial adalah salah satu komponen dari teori kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence*) yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang pemimpin Proyek Zero Harvard University pada 1983. Gardner mengusulkan teorinya mengenai kecerdasan majemuk, yang menyarankan bahwa individual mempunyai kemampuan belajar dalam paling sedikit tujuh bidang yang relatif berdiri sendiri-sendiri. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.¹³

Howard Gardner membagi kecerdasan majemuk anak ke dalam delapan kategori berikut, yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa dan merangkai kata-kata), kecerdasan logis-matematika (berhitung, matematika, bermain dengan angka, dll), kecerdasan visual-spasial (kemampuan berimajinasi dengan ruang dan warna), kecerdasan kinestetik/gerak tubuh (kemampuan berolahraga, menari, senam dll), kecerdasan musikal (kemampuan bermusik, bernyanyi, memainkan instrumen. dll), kemampuan interpersonal (kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, dan berinteraksi, dll), kemampuan intrapersonal

¹² Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), .h.5.

¹³ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), h.16.

(kemampuan mengenal dan memahami diri sendir, keadaan emosi, dll), dan kecerdasan naturalis (kemampuan menjaga lingkungan sekitar, mengobservasi alam, flora dan fauna, dll).¹⁴ Tetapi dalam peneliti ini peneliti hanya fokus untuk mengkaji lebih mendalam tentang kecerdasan visual spasial anak .

Berdasarkan hasil observasi, perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan sebagai berikut :

Tabel 1
Data awal perkembangan kecerdasan visual spasial
anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

No	Nama	Indikator				Ket
		1	2	3	4	
1.	ADS	BSH	MB	BB	MB	MB
2.	ABS	MB	MB	BB	MB	MB
3.	AK	MB	BB	BB	BB	BB
4.	AFL	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
5.	BRA	MB	MB	BB	MB	MB
6.	BA	BB	MB	BB	BB	BB
7.	DSA	MB	MB	BB	MB	MB
8.	FAA	MB	MB	BB	MB	MB
9.	GCA	MB	MB	BB	MB	MB
10.	JARA	MB	BB	BB	BB	BB
11.	MDA	MB	MB	MB	BB	MB
12.	MIS	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
13.	MRA	MB	MB	BB	MB	MB
14.	NAP	MB	BB	BB	BB	BB
15.	NAR	MB	MB	BB	MB	MB
16.	PS	BB	MB	BB	BB	BB
17.	RAS	MB	MB	BB	MB	MB
18.	SSV	MB	MB	MB	BB	MB
19.	TH	MB	MB	BB	MB	MB
20.	ZAS	BSH	BSH	MB	BSH	BSH

Sumber: Hasil observasi awal perkembangan kecerdasan visual spasial di kelas B1 Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14.

¹⁴ Agung Triharso, *Opcit*, h.116-126.

Keterangan :

1. Kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran
2. Mengenal objek
3. Hubungan keruangan
4. Menuangkan ide dalam merancang

Keterangan pencapaian perkembangan :

- BB** : Belum Berkembang
Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50-59 dengan cirri (*)
- MB** : Mulai Berkembang
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skornya 60-69 dengan cirri (**)
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan
Apabila peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten skornya 70-79 dengan bintang (***)
- BSB** : Berkembang Sangat Baik
Apabila peserta didik menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya skornya 80-100 dengan bintang (****)¹⁵

Tabel 2
Hasil Presentase Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak

No.	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	BB	5	25%
2.	MB	11	55%
3.	BSH	3	15%
4.	BSB	1	0,5%
Hasil		20	100%

¹⁵ Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, (Jakarta : Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini). 2015.

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 di TK Al-Azhar 14 menunjukkan hasil sebagai berikut, anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) ada 5 anak dengan presentase 30%, dan yang tergolong mulai berkembang (MB) ada 11 anak dengan presentase 55%. Sedangkan hanya 3 orang anak saja yang sudah tergolong berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 15%. Sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) ada 1 anak dengan presentase 0.5%.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak yaitu permainan balok, balok dipilih sebagai alat untuk anak-anak bermain karena anak-anak menyukai permainan merancangan bangunan. Dalam menciptakan berbagai bentuk balok biaya yang digunakan relatif terjangkau, sehingga guru dapat melakukan kegiatan ini tanpa mengeluarkan biaya yang mahal. Melalui merancang dan membangun sebuah bangunan istana dan rumah, diharapkan anak semakin menyukai kegiatan permainan balok.

Permainan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Dengan permainan balok tidak hanya mengasah kecerdasan visual-spasial tetapi juga dapat mengembangkan, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, dan imajinasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat guru B1 yang mengatakan bahwa dengan bermain balok anak bisa mentransformasikan apa yang ada dalam pikirannya dalam bentuk nyata (visual). Anak-anak juga lebih bersemangat saat belajar melalui

bermain balok. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Gardner dalam Yuliani kecerdasan visual-spasial pada anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya adalah mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang dirumah.¹⁶

Jadi untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak dapat dikembangkan dengan bermain balok berdasarkan konsep bentuk, ukuran dan warna. Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan tersebut dan mengingat betapa pentingnya kecerdasan visual spasial anak usia dini, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian lebih mendalam dan mengkajinya dalam sebuah judul “Penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan sebagai berikut :

1. Kurang berkembangnya aspek perkembangan anak terutama pada kecerdasan visual spasial anak.

¹⁶ Cut Fazlil Hanum dan Lidia Yeni Marlina, “Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh”, Volume 4. Nomor 2. (September 2017), h. 105.

2. Kemampuan berimajinasi dan memvisualisasikan pikiran anak belum berkembang dengan maksimal.
3. Metode permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial sudah dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 namun perkembangan visual spasial anak belum berkembang secara optimal.

C. Batasan Masalah

Untuk meningkatkan perkembangan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 maka penelitian ini dibatasi pada penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis mengungkapkan rumusan masalah Bagaimanakah penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Untuk mengetahui bagaimanakah penerapan permainan balok dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan informasi pemikiran tentang teori strategi guru dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat :

- a. Bagi Peneliti : Peneliti dapat mengetahui bagaimana cara guru dalam menerapkan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.
- b. Bagi Pendidik : Memberi masukan kepada guru atau pendidik tentang cara yang tepat dalam menerapkan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.
- c. Bagi Siswa : Dengan adanya penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini, maka aspek perkembangan peserta didik pun akan berkembang secara optimal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Balok

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan usia bermain. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.¹

Selanjutnya Charlotte Buhler mengatakan bahwa bermain adalah pemicu kreativitas dan anak akan mengingat kreativitasnya melalui bermain.² Selain itu Moeslichatoen melihat bermain dari kegiatan yang digemari anak, yaitu bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain membangun atau menyusun, dan bertanding atau berolahraga.³ Piaget dan Mayesty mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang.⁴

Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutny,

¹ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h.26-27.

² Gustiana, *Modul Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (2015), h.3.

³ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 136-137.

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Indeks, 2013), h.86.

permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.⁵

Bermain bagi seorang anak adalah merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan usianya. Jadi suatu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan-tahapan gerak motorik anak yaitu kognisinya (*cognitive*), afektifnya (*affective*) dan psikomotornya (*psychomotor*), sehingga segala aspek yang menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan di masa yang akan datang akan terbentuk dengan baik.⁶

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman tentang dunia yang diperlukan untuk kehidupan dimasa depan, bermain juga merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan ataupun potensi yang dimilikinya seperti kecerdasan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, moral dan kreativitas. Dengan bermain diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran kepada anak dan anak bisa dengan mudah menerima dan memproses setiap stimulasi yang diberikan oleh guru.

⁵ Fadlillah, *Opcit*, h.26.

⁶ Nilawati Tadjuddin, "Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak", *Darul Ilmi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 1 No 2 (Juni 2016), h.13.

2. Pengertian Balok

Sugiman dalam Buletin PAUD balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus, balok, apapun jenisnya digunakan anak membuat bentuk konstruksi atau bangunan. *Building* adalah kegiatan konstruksional proses membangun, melalui permainan konstruksional anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatis.

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972.⁷ Alat Permainan Edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan alat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Media balok adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan potongan-potongan yang menyerupai kayu yang sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya ada yang berbentuk kurva, slinder dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.

Menurut Cambell, balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan

⁷ Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Jakarta: Pedagogia, 2010), h.285.

koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta. Menurut Montolalu dkk, permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi.⁸

Nespeca mengungkapkan bahwa bermain konstruktif dengan media balok merupakan suatu kegiatan di mana anak-anak membangun dan membuat hal-hal dengan balok, membangun objek yang lebih besar dari yang lebih kecil dengan media balok, dan menciptakan sesuatu yang tersisa setelah anak selesai bermain.

Sedangkan Fromberg berpendapat bahwa bermain konstruktif dengan media balok merupakan bentuk bermain dengan proses membangun menjadi intinya dimana kegiatan membangun dapat secara statis maupun dinamis. Membangun secara statis seperti membangun tower dari balok.⁹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok adalah permainan konstruksional dimana anak dapat mengembangkan imajinasi kreatifnya dalam membuat/merancang sebuah bangunan dari berbagai bentuk balok-balok potongan kayu tersebut. Dengan penggunaan media balok dalam pembelajaran di sekolah juga dapat mengembangkan aspek-aspek

⁸ Mohammad Fauziddin, "Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Curricula Kopertis Wil X*, Vol. 1 No.3, (31 Desember 2016).h.4.

⁹ Dian Idha Rahmawati, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Pada Anak Kelompok A Tk Guworejo 2 Karangmalang Sragen". *e-journal PG-PAUD* (Tahun Ajaran 2014/2015), h.3.

perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan kognitif yang terfokus dalam kecerdasan *visual spasial*. Oleh karena itu seorang guru harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

3. Jenis-jenis Balok

Dodge dalam Masnipal menyatakan bahwa terdapat dua jenis balok yang direkomendasikan untuk digunakan, yaitu :

a. Balok unit (*unit balock*)

Balok unit adalah potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun, misalnya bangunan rumah, jembatan, robot, dan binatang.

b. Balok halow (*holloe balock*)

Menurut Rudolpin dalam Masnipal balok unit biasanya digunakan dalam ruangan, sedangkan balok hollow diluar ruangan. Balok holow adalah jenis permainan yang terbuat dari kayu tetapi dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segi tiga. Dengan balok holow anak dapat membangun struktur-struktur besar misalnya menjadi kapal, pesawat terbang, roket, dan anak dapat duduk diatasnya dan berpura-pura menjadi seorang kapten, pilot atau astronot.

Berdasarkan uraian diatas terdapat dua jenis balok yaitu balok unit dan balok halow, dua jenis balok tersebut berupa permainan yang membentuk dan merancang. Namun peneliti dalam penelitian ini difokuskan pada jenis balok unit, anak membuat bangunan.

Sedangkan menurut Soemiarti Padmodewo adapun bentuk-bentuk balok yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) $\frac{1}{2}$ unit
- 2) Satu unit
- 3) Unit dobel
- 4) Unit ukuran 4x
- 5) Pilar
- 6) Silinder kecil
- 7) Silinder besar
- 8) Kurva silkuler
- 9) Kurva ellip
- 10) Segitiga kecil
- 11) Segitiga besar
- 12) Papan lantai
- 13) Bentuk jakur yang lundai
- 14) Bentuk sudut
- 15) Bentuk Y¹⁰

4. Tahapan serta Langkah-langkah Bermain Balok

Bermain balok memiliki beberapa tahapan yang tahap demi tahapnya menunjukkan perkembangan anak. Secara bertahap anak akan menunjukkan perkembangan baik itu meningkat atau tidak dalam penggunaan balok.

¹⁰ Noviani, "Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Sukarame Bandar Lampung", (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Raden Intan, Lampung, 2017) , h.37.

Menurut Asmawati Ada empat tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok, yaitu :

Tahap I : Membawa balok (bermain fungsional). Anak kecil yang belum pernah bermain balok sebelumnya, akan membawa balok berkeliling atau memuatnya ke dalam truk (mainan) dan membawanya dengan truk. Pada saat ini, anak tertarik untuk belajar tentang balok, seberapa berat balok-balok tersebut, seperti apa rasanya, dan seberapa banyak balok-balok dapat dibawa sekali angkat.

Tahap II : Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai. Menumpuk atau mengatur balok di lantai adalah tahap berikutnya. Pada tahap II anak masih meneruskan bermain tentang sifat-sifat balok. Mereka menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika disusun di lantai.

Tahap III : Menghubungkan balok untuk membentuk bangunan. Penggunaan jalan pada Tahap II menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata. Anak yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kemampuan memecahkan masalah. Biasanya dalam tahap III (3 atau 4 tahun) anak telah memiliki berbagai pengalaman dengan balok. Pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif. Biasanya teknik yang dikembangkan anak pada tahap III adalah yaitu: membuat lingkaran tertutup, jembatan, desain.

Tahap IV : Membuat bangunan yang jelas terlihat. Anak yang berpengalaman dengan balok dapat meletakkan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian. Anak belajar beradaptasi pada bangunan mereka dengan membuat struktur dan dengan membangun balok ke atas, ke sekeliling atau di atas penghalang. Pada tahap IV anak mulai ahli dalam membuat susunan yang kompleks dan tidak mencontoh karya orang lain.¹¹

¹¹ Aulia Maulida Yusuf, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di Ra Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara", (Skripsi Program Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Raden Intan, Lampung, 2016), 47-48.

Selanjutnya Masnopal mengemukakan bahwa bermain konstruksi dengan media balok meliputi lima tahapan yaitu :

- a. Memperkenalkan bahan konstruksi pada anak berupa potongan-potongan berbagai bentuk.
- b. Memperkenalkan cara menghubungkan bahan-bahan konstruksi (balok) menjadi suatu rangkaian bagian struktur.
- c. Memperkenalkan, melengkapi, dan membuat beberapa contoh struktur.
- d. Menambahkan bangunan struktur dengan dekorasi.
- e. Memberi nama bangunan dan menginterpretasikannya.¹²

Bermain bagi anak merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan seperti yang diungkapkan oleh Piaget, bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan bagi diri seseorang.¹³

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa penggunaan alat permainan di kalangan anak usia dini sangat membantu mereka dalam mengembangkan daya fantasi dan kreativitas. Alat bermain merupakan bagian dari lingkungan belajar, perlu disediakan dalam setiap penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, disamping ruang fisik dan anak bermain, beberapa ahli menyarankan agar lingkungan belajar tersebut ditata dengan baik yaitu melalui area atau sudut.

Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Luluk dkk yaitu sebagai berikut :

- a. Pertama pendidik bersama anak membahas tentang tema.

¹² Dian Idha Rahmawati, dkk, *Opcit*, h.3.

¹³ Yuliani Nuraini Dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), h.34.

- b. Pendidik memberikan motivasi melalui cerita dan menunjukan gambar-gambar yang sesuai dengan tema .
- c. Pendidik mengenalkan balok-balok dan alat penunjang atau permainan lain yang akan digunakan.
- d. Pendidik bersama anak membahas aturan tata tertib bermain pembangunan.
- e. Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan.¹⁴

Sedangkan menurut Yuliani Nurani dan Bambang, langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri berbagai bentuk dan ukuran.
- b. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
- c. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan.
- d. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya, sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut.
- e. Guru memanggil anak untuk menempati alas yng telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadibentuk lingkaran, segitiga siku-siku menjadi bentuk persegi.
- f. Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan.
- g. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi.
- h. Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan atau binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya.¹⁵

¹⁴ Santi Putri Juli, "Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Buildin G-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu", (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014), h.27.

¹⁵ Noviani, "Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Sukarame Bandar Lampung", (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Raden Intan, Lampung, 2017) , h.40-42.

Dengan adanya langkah-langkah dalam bermain balok ini proses bermain balok dikelas akan lebih mudah dan terarah. Dodge dalam Masnipal menyatakan bahwa bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Kemampuan menciptakan ini merupakan representasi dari pengalaman yang merupakan basis baru dari berfikir abstrak, selain itu bermain balok juga dapat meningkatkan pemahaman kongkrit dari konsep penting pada berpikir logika dan anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas mereka.

5. Manfaat Permainan Balok

Permainan balok merupakan salah satu alat permainan konstruktif yang bermanfaat untuk anak. Dengan bermain balok dapat mengembangkan aspek visual-spasial, motorik, dan aspek kognitif. Permainan balok ditawarkan dengan berbagai macam bentuk yang unik yang mampu merangsang otak anak. Saat anak memainkan balok, kesabarannya sedang dilatih karena anak harus menyusun balok satu demi satu untuk menjadi sebuah bangunan atau bentuk yang diinginkan. Anak-anak pun harus berkonsentrasi agar bangunannya tidak runtuh. Dengan bermain balok, kemampuan mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih.

Permainan balok juga sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak. Mencari keseimbangan dan memilih mana yang cukup

panjang, anak juga menaksir jumlah permianan tiap set balok, menentukan nama bangunan yang berhasil dibentuk, menunjukkna dan membuat bangunan yang sama, bahkan lebih besar atau lebih kecil.¹⁶

Menurut pendapat Raifer, Philips dan Hanline ada beberapa macam manfaat permainan balok :

- a. Kemampuan berkomunikasi : komunikasi diperlukan untuk anak mana kala ia ingin menyatakan pendapat tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya.
- b. Kekuatan. Kekuatan motorik halus dan kekuatan motorik kasar : balok adalag alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak.
- c. Mengembangkan pemikiran simbolik : membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.
- d. Konsep matematika : dengan bermain balok anak-anak bermain konsep lebih banyak dan lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung klasifikasi, gravitasi, dan stabilasi.

B. Kecerdasan Visual Spasial

1. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan menurut pernyataan Sternberg ialah aktivitas mental yang diarahkan pada kegiatan yang bertujuan untuk menyesuaikan diri, memilih, dan membentuk lingkungan yang sesuai dengan kehidupan individu.¹⁷

Menurut Gardner sebagaimana yang dikutip oleh Thomas R. Hoerr, mengatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya.¹⁸ Mengacu pada

¹⁶ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: CV Andika Offset, 2013), h.27.

¹⁷ Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017) .h.3.

¹⁸ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), h.16.

pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa setiap orang bisa dikatakan cerdas manakala ia mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi, meskipun cara yang digunakan berbeda-beda. Hal ini berarti setiap orang memiliki kecerdasan, meskipun hanya satu yang paling dominan.

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al-Qur'an :

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا وَلَهُمْ أَعْيُنٌ لَا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ أُذُنٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا أُولَٰئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ أُولَٰئِكَ هُمُ الْغَافِلُونَ ﴿١٧٩﴾

Artinya : “Dan sesungguhnya akan Kami isi neraka Jahannam banyak dari kalangan jin dan manusia., Mereka memiliki hati, tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka memiliki mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengarkan (ayat-ayat Allah). Mereka seperti hewan ternak, bahkan lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lengah”. (Q.S Al-A'raf :179).¹⁹

Gardner mengusulkan teorinya mengenai kecerdasan majemuk, yang menyarankan bahwa individual mempunyai kemampuan belajar dalam paling sedikit tujuh bidang yang relatif berdiri sendiri-sendiri. Profil, proyeksi, dan kecepatan perkembangan berbeda-beda yang muncul disemua kecerdasan membuat seseorang mampu menangkap kurang lebih dengan mudah, sistem

¹⁹ Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h.138.

simbol yang dipergunakan untuk menyampaikan bidang pemikiran dari budayanya.²⁰

Teori *Multiple Intelligence* menyebutkan bahwa kecerdasan tidak hanya berupa kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas di sekolah yang lebih banyak kaitannya dengan kemampuan verbal logis, melainkan kecerdasan adalah kumpulan kemampuan-kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami informasi, mengumpulkan fakta, dan menyampaikan pengetahuan yang didapatnya.²¹

Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang dicetuskan oleh Howard Gardner, seorang pemimpin Proyek Zero Harvard University pada 1983. Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya.²²

Howard Gardner membagi kecerdasan majemuk anak ke dalam delapan kategori berikut, yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa dan merangkai kata-kata), kecerdasan logis-matematika (berhitung, matematika, bermain dengan angka, dll), kecerdasan visual-spasial (kemampuan berimajinasi dengan ruang dan warna), kecerdasan

²⁰ Howard Gardner, *Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori dan Praktek*. Alih Bahasa oleh Alexander Sindoro. (Batam Center: Interaksara, 2003), h. 337.338.

²¹ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), h.116-126.

²² Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), h.16.

kinestetik/gerak tubuh (kemampuan berolahraga, menari, senam dll), kecerdasan musikal (kemampuan bermusik, bernyanyi, memainkan instrumen. dll), kemampuan interpersonal (kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, dan berinteraksi, dll), kemampuan intrapersonal (kemampuan mengenal dan memahami diri sendiri, keadaan emosi, dll), dan kecerdasan naturalis (kemampuan menjaga lingkungan sekitar, mengobservasi alam, flora dan fauna, dll).²³

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan merupakan beberapa kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan dengan menghasilkan sesuatu yang berharga baik didalam dirinya sendiri maupun dilingkungan masyarakat.

2. Pengertian kecerdasan visual spasial

Kecerdasan visual spasial (*visual spasial intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual dan pikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan dan lain-lain.

Glass & Holyoak menjelaskan bahwa *visual spasial* adalah kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambar mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan,

²³ Agung Triharso, *Opcit*, h.116-126.

pahatan, dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tersebut.²⁴

Sejalan dengan pendapat Amstrong yang dikutip dari *e-Journal* Laili Rosidah, seseorang dengan kecerdasan visual spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.

Sedangkan menurut Gamon dan Bragdon kecerdasan visual spasial memiliki jenis kemampuan yang banyak dan berbeda-beda, dari menangkap secara detail hingga memahami pengaturan menjadi berbagai pola, sampai mencocokkan pola-pola tersebut ke dalam suatu landasan pengetahuan sehingga tahu apa yang harus dilakukan dengannya.²⁵

Menurut persepsi dunia spasial-visual tersebut (misalnya, dekorator, interior, arsitek, seniman atau penemu). Kecerdasan ini meliputi kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual atau spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat.

Kecerdasan visual spasial (*visual spasial intelligence*) yaitu kemampuan ruang yang dapat dirangsang melalui bermain balok-balok, dan

²⁴ Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), .h.5.

²⁵ Laily Rosidah, “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol 8 Edisi 2, (November 2014), h. 284.

bentuk-bentuk geometri, melengkapi *puzzle*, menggambar, melukis, menonton film maupun bermain dengan daya khayal (imajinasi).²⁶

Perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia 4-6 tahun berkembang sejalan dengan kemampuan dalam kepekaan memadukan kegiatan persepsi visual (apa yang dilihat) dengan kemampuan kognitif atau kemampuan berfikir dan mentransformasikan kedua hal tersebut kedalam bentuk, warna, ukuran, dan hubungan yang mungkin ada diantara semua hal tersebut. Di dalam nya termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara grafis menggambarkan ide-ide visual dan spasial, serta secara tepat mengorientasikan diri sendiri ke dalam matrik spasial.

Menurut Gardner dalam Yuliani kecerdasan visual-spasial pada anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya adalah mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang rumah.²⁷

Dari beberapa pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kepekaan dalam memadukan kegiatan baik visual maupun pikiran, serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual spasial, seperti yang dilakukan dengan kegiatan melukis, mendesain pola, dan

²⁶ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h.286.

²⁷ Cut Fazlil Hanum dan Lidia Yeni Marlina, “Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh”, Volume 4. Nomor 2. (September 2017), h. 105.

merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan-hubungannya yang ada diantara unsur-unsur tersebut. Kecerdasan ini mencakup kemampuan dalam memberikan gambaran jelas tentang hal atau peristiwa, menggambarkan sosok orang atau hewan sesuai dengan baik, menyusun *puzzle* dengan tepat, menyusun balok untuk membangun konstruksi tiga dimensi, serta mudah memahami gambar dan ilustrasi yang ditampilkan.

3. Karakteristik Kecerdasan Visual Spasial

Bentuk kecerdasan visual-spasial ini umumnya menghasilkan imaji mental dan menciptakan representasi grafik. Anak dengan kecerdasan ini sanggup berfikir tiga dimensi dan mampu mencipta ulang dunia visual.²⁸

Kecerdasan visual spasial muncul ketika anak menunjukkan ketertarikannya terhadap sesuatu, mulai memperhatikan kesukaannya pada dunia yang berhubungan dengan warna, bentuk, ruang dan benda atau mungkin ketika anak lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar dan bukan kata-kata ketika membaca. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial tinggi memiliki ciri-ciri, antara lain :

- a. Senang bermain dengan bentuk dan ruang (rancang bangun).
- b. Hafal jalan yang pernah dilewati.
- c. Aktif mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan abstraksi ruang.
- d. Memiliki daya *problem solving* atau pemecah-an masalah yang baik.
- e. Senang mengukur mana yang lebih panjang dan pendek, besar kecil, jauh dan deka.

²⁸ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), h.120.

- f. Dapat menangkap perkira-an atau jarak.
- g. Memiliki perhatian tinggi terhadap detail.²⁹

4. Jenis-jenis Kecerdasan Visual Spasial

Abdurrahim dalam Indriyani mengemukakan bahwa terdapat lima jenis kemampuan *visual-spasial*, yaitu :

- a. Hubungan keruangan (*spatial relation*), menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang.
- b. Diskriminasi visual (*visual discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lain.
- c. Diskriminasi bentuk dan latar (*figure-ground discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya.
- d. *Visual clouser*, menunjuk pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek tersebut tidak diperhatikan secara keseluruhan.
- e. Mengenal objek (*object recognition*), menunjuk pada kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang. Pengenalan tersebut mencakup berbagai bentuk geometri, hewan, huruf, angka, kata dan sebagainya.³⁰

²⁹ Laily Rosidah, *Opcit*, h. 285.

³⁰ Santi Putri Juli, “Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Buildin G-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu”, (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014), h.18-19.

Berdasarkan lima jenis kecerdasan *visual-spasial* yang telah disebutkan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan jenis mengenal objek dan juga pengenalan hubungan ruangan, dimana mengenal objek merupakan kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang dan hubungan keruangan (*spatial relation*), menunjukan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang.

5. Komponen Kecerdasan Visual Spasial

Menurut Armstrong omponen inti dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola, dan hubungan antar unsur tersebut. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat. Komponen inti dari kecerdasan *visual spasial* benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.³¹

Bertitik tolak dari uraian tersebut di atas, anak usia 5-6 tahun yang memiliki kecerdasan *visual spasial* yang tinggi dapat diidentifikasi dari beberapa hal, diantaranya sebagai berikut :

- a. Menonjolkan dalam pelajaran seni
- b. Dapat memberikan gambaran jelas tentang hal atau peristiwa
- c. Dapat menggambarkan sosok orang atau hewan dengan baik
- d. Dapat menyusun *puzzle* dengan tepat
- e. Dapat menyusun balok untuk membangun konstruksi tiga dimensi

³¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), h.4.4.

f. Mudah memahami suatu gambar dan ilustrasi³²

6. Aspek Kecerdasan Visual Spasial

Menurut Musfiroh aspek dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan terhadap bentuk, unsur bentuk, ukuran, komposisi, dan warna. Mereka yang cerdas visual-spasial sangat imajinatif mampu membayangkan sesuatu dengan detil, senang membuat kontruksi tiga dimensi dari unsur, seperti: lego, brick, bombiq, dan balok dan juga mereka belajar dengan melihat dan mengamati benda, bentuk dan warna. Adapun aspek yang dijadikan fokus dalam penelitian ini yaitu :

a. Bentuk

Alat permainan edukatif yang mengandung unsur konsep bentuk juga dapat diberikan secara dini. Dengan bermain dan secara tidak khusus disebutkan nama bentuknya, juga pengulangan bermain dengan alat ini akan semakin memiliki konsep dan mengenal nama bentuk tersebut dengan spontan. Misalnya, bila terlalu sulit bagi anak untuk mengingat nama segi-empat, maka tidak usah dipaksakan. Yang penting anak dapat memila-memila berdasarkan bentuk yang senada dan istilah segi empat diganti dengan istilah kotak. Hal ini juga dapat diperlakukan pada bentuk lain, misalnya kata “lingkaran” diganti menjadi bundaran.

³² Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.5.

b. Ukuran

Menurut Jamaris kemampuan dasar yang berkaitan dengan ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi pada lingkungannya, khususnya pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan, mengklasifikasikan, dan menyusun atau mengurutkan benda-benda. Kegiatan-kegiatan informal yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang terkait dengan ukuran seperti:

- 1) Membandingkan anak yang lebih tinggi antara seorang anak dengan temannya.
- 2) Mengukur panjang ruangan menggunakan langkah kaki anak.
- 3) Menghitung jumlah air untuk mengisi botol dengan menggunakan ukuran cangkir air dan menemukan benda yang paling besar dan paling kecil yang ada dalam satu ruangan.

Dalam penelitian ini aspek ukuran yang dimaksud bukanlah seperti yang diuraikan diatas namun ukuran yang dimaksud disini berupa ukuran terhadap balok-balok dan ukuran bangunan yang akan anak rancang.

c. Warna

Sugiman dalam Buletin PAUD, warna-warna tersebut meliputi: merah, biru, hijau, kuning, coklat, jingga, hitam, putih dan abu-abu. Dalam hal memberikan kesempatan anak untuk belajar mengenal berbagai warna mengenal warna yang sama dan berbeda, melatih daya ingat dan konsentrasi melengkapi pola, dan menghitung.

d. Menuangkan ide dalam merancang

Anak yang menonjol kecerdasan visual-spasial cenderung suka melakukan permainan konstruktif, menonjol dalam mengenal bentuk, ukuran dan warna. Menurut Yuliani permainan konstruksi dapat mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visualspasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, maze (mencari jejak), puzzle (merangkai kepingan gambar), dan permainan rumah-rumahan.³³

C. Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial AUD

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.³⁴

Usia 0-6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Mengingat masa ini merupakan usia emas, maka perlu ditulis dengan tinta emas, dan dengan tulisan-tulisan yang dapat menghasilkan emas dimasa mendatang. Ini penting, karena pada masa ini terjadi

³³ Santi Putri Juli, *Opcit*, h.15-17.

³⁴ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), h.16.

pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya.³⁵ Salah satu aspek perkembangan yang perlu diasah sejak usia dini ialah kecerdasan *visual spasial*.

Glass & Holyoak menjelaskan bahwa *visual spasial* adalah kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambar mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan, dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tersebut.³⁶

Anak perlu kita kenalkan secara langsung pada dunia. Melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyanyangi ciptaan Tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik lisan maupun membaca dan menulis. Hal tersebut sejalan dengan firman Allah dalam Al-qur'an :

³⁵ *Ibid*, h.34.

³⁶ Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), .h.5.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Q.S An-Nahl: 78)³⁷

Dari ayat diatas dapat kita pahami bahwa anak perlu dididik dan dikenalkan dengan lingkungan sekitarnya, seperti kertas putih yang masih kosong. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan *visual spasial* anak ialah bermain balok. Permainan yang satu ini termasuk dalam kategori permainan anak yang bersifat konstruktif. Sebab dalam praktiknya, anak harus membuat atau memanipulasi benda menjadi suatu bentuk atau benda baru yang mungkin berbeda sama sekali dari bentuk asalnya. Permainan ini cocok untuk mengembangkan kemampuan dan imajinasi anak dalam membuat berbagai bangunan.

Biasanya balok kayu yang digunakan dalam permainan ini tersedia dalam berbagai bentuk dan warna yang unik. Dan, bermain dengan balok-balok kayu yang berwarna warni ini memiliki ketertarikan sendiri bagi anak. Tidak hanya warna dan bentuknya yang menarik, ternyata permainan balok ini pun baik untuk si kecil dalam upaya membantu perkembangannya. Kemampuan anak dalam

³⁷ Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h.220.

melakukan permainan ini berjalan secara bertahap. Misalnya, anak diminta menyusun balok menjadi sebuah menara atau istana.

Manfaat lain dari permainan balok ini ialah anak akan mengetahui hukum keseimbangan dan gravitasi. Sebagaimana yang kita ketahui, balok yang disusun tidak seimbang tentu akan jatuh ke bawah. Hal ini akan memberikan pengetahuan tentang keseimbangan dan gravitasi bagi anak. Selain itu, dengan permainan balok ini merupakan stimulasi dan juga melatih imajinasi kreativitas anak karena anak akan membuat desainnya sendiri dengan balok-baloknya.³⁸

D. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dwi Lestari Oktavia mahasiswi Universitas Bengkulu yang berjudul Mengembangkan kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantal Di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini terbukti bahwa dengan menggunakan buku bantal sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan kecerdasan *visual spasial*, dengan kriteria baik sekali.³⁹

Jurnal penelitian Mohammad Fauziddin mahasiswa STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai yang berjudul Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit

³⁸ Adi D Tilong, *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih* (Jogjakarta: Diva Press, 2014), h.24-26.

³⁹ Ayu Dwi Lestari Oktavia, "Mengembangkan Kecerdasan *Visual Spasial* Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantaldi Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Kota Bengkulu", (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014), h.6.

Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa belajar melalui bermain balok unit berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini, hal ini digambarkan pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Penerapan belajar melalui bermain balok unit tergolong kategori positif untuk dikembangkan oleh setiap guru terutama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang variatif memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.⁴⁰

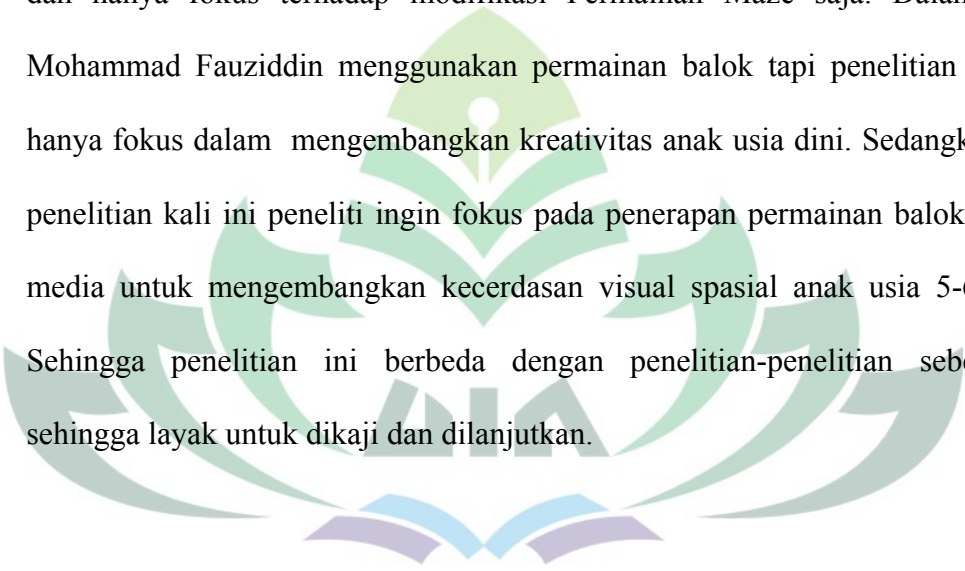
Jurnal pendidikan anak usia dini Laily Rosidah mahasiswi PG PAUD Universitas Ageng Tirtayasa Banten yang berjudul Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan maze yang dibuat berbagai modifikasi dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan yang terjadi setelah diberikan tindakan dari hasil pra siklus memperoleh 44,27% pada siklus I memperoleh 77,70% dan pada siklus II sebesar 88,95%.⁴¹

Dalam skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan ketiga penelitian sebelumnya. Kesamaannya adalah sama-sama membahas mengenai

⁴⁰ Mohammad Fauziddin, "Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Curricula Kopertis Wil X*, Vol. 1 No.3, (31 Desember 2016).h.1.

⁴¹ Laily Rosidah, "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze" *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol 8 Edisi 2, (November 2014), h. 281.

kecerdasan visual spasial anak usia dini pada penelitian Ayu Dwi Lestari Oktavia dan Laily Rosidah. Sedangkan dalam jurnal Mohammad Fauziddin sama-sama membahas tentang permainan balok. Namun pada penelitian skripsi Ayu Dwi Lestari Oktavia peneliti menggunakan Buku Bantal sebagai media untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Laily Rosidah menggunakan Permainan Maze untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial dan hanya fokus terhadap modifikasi Permainan Maze saja. Dalam jurnal Mohammad Fauziddin menggunakan permainan balok tapi penelitian tersebut hanya fokus dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan pada penelitian kali ini peneliti ingin fokus pada penerapan permainan balok sebagai media untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. Sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya sehingga layak untuk dikaji dan dilanjutkan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Secara umum “metode penelitian pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu”.¹ Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan sebenarnya.

Menurut Strauss dan Corbin, yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain.

Menurut Bogdan dan Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.

Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaran yang jelas tentang fenomena atau gejala sosial tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori.²

Adapun jenis penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian dalam suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dimana penulis berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek sesuai dengan apa adanya, peneliti ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang diteliti. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian kali ini adalah mengenai penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial seorang anak.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda atau lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya (atributnya) akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang didalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah sifat keadaan (*atributes*) dari sesuatu benda, orang atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian.

² V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustakabarupress, 2014), h.19-20.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dan sumber data utama adalah guru (pendidik) Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 yang berjumlah 4 orang. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 dan orang tua atau wali murid. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah tentang penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.³ Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan beberapa alat pengumpul data yang umum dilakukan dalam penelitian yang bersifat kualitatif-deskriptif, yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Banyak pendapat mengenai teori observasi. Nasution menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.⁴ Jadi, maksud metode observasi yaitu suatu cara

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 224.

⁴ *Ibid*, h. 226.

yang digunakan oleh peneliti dalam rangka mencari dan mengumpulkan data dengan jalan pengamatan dan pencatatan unsur-unsur yang diteliti secara sistematis saat di lapangan. Metode observasi ada dua macam, yaitu observasi partisipan dan observasi non-partisipan. Penelitian ini hanya menggunakan observasi non-partisipan, yaitu mengamati dari dekat aktivitas pembelajaran di Taman Kanak-kanak terutama dalam penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14, melihat proses pembelajaran, jenis APE dan metode yang digunakan serta media dan peralatan yang berkenaan dengan penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁵

Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan interviewer mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek (*check list*) apakah aspek-aspek yang relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan. Dengan pedoman demikian si pewawancara harus memikirkan

⁵ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.83.

bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara konkrit dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dalam konteks aktual saat wawancara berlangsung.

Wawancara penelitian ini hanya ditujukan kepada Kepala sekolah, guru serta staf-staf yang ada di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14, sementara anak-anak tidak dilibatkan dalam wawancara dengan pertimbangan anak-anak masih sulit melaksanakan proses tanya-jawab dengan peneliti. Wawancara yang dilakukan secara formal dan nonformal agar didapatkan informasi yang akurat.

3. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.⁶ Metode pengumpulan data melalui dokumentasi berupa data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel dan dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah pribadi kehidupan di masa kecil, di

⁶ V. Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka baru press, 2014), h.32.

sekolah dan autobiografi. Hasil penelitian juga akan lebih meyakinkan apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

Adapun dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang: sejarah Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, peralatan pembelajaran, media pembelajaran, keadaan guru dan anak-anak dan media yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial, serta laporan-laporan perkembangan visual spasial anak.

D. Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan penelitian, data yang terkumpul masih merupakan data mentah, sehingga perlu diolah dan dianalisis terlebih dahulu guna menghasilkan sebuah informasi yang akurat dan teruji kevalidannya dan reabilitasnya.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dapat dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Miles dan Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.⁷

⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 246.

1. Data reduction (Reduksi data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Data yang dianggap relevan dan penting adalah yang berkaitan dengan penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak dimasukkan.

2. Display data (Penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut.

Display data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 tanpa mengabaikan data-data pendukung lainnya.

3. *Conclusion drawing/verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁸

Dalam penarikan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara berfikir induktif atau mengumpulkan bukti-bukti yang beranjak dari sifat-sifat khusus yang kemudian ditarik satu kesimpulan yang bersifat umum, seperti yang diungkapkan oleh Sutrisno Hadi bahwa berfikir induktif adalah: berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkrit, lalu ditarik kesimpulan yang bersifat umum.

⁸ *Ibid*, , h. 252.

E. Uji Keabsahan

Dalam penelitian kualitatif, untuk keperluan pemeriksaan keabsahan data dikembangkan empat indikator, yaitu: (1) kredibilitas, (2) keteralihan atau *transferability*, (3) kebergantungan atau *dependability*, dan (4) kepastian Uji Kepastian atau *conformability*. Tetapi disini untuk menguji keabsahan data peneliti hanya mengambil indikator kredibilitas. Dimana peneliti mengambil perpanjangan pengamatan dan triangulasi.

1. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas data diperiksa dengan teknik-teknik sebagai berikut :

a. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan ialah memberi kesempatan bagi peneliti menambah waktu pengamatan agar dapat mendalami temuan-temuannya. Penambahan waktu ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk memeriksa kemungkinan bias atau salah persepsi, memperinci serta melengkapi data atau informasi dari lapangan. Dengan demikian, penelitiannya bertambah dalam dan lengkap.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan *cek* dan *ricek*. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara, yaitu :

- 1) Triangulasi sumber adalah mengharuskan si peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi. Dalam hal ini peneliti tidak hanya melakukan wawancara pada orang tua sang anak saja melainkan juga pada guru serta teman-temannya agar didapatkan data dan informasi yang akurat.
- 2) Triangulasi metode adalah menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek. Baik ketika anak itu beraktivitas di dalam maupun di luar kelas. Jika ada catatan tertulis tentang anak, si peneliti mesti menggunakannya. Semua metode yang berbeda, yaitu wawancara, pengamatan, dan analisis dokumen digunakan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan dan rinci tentang anak itu. Apa yang tidak muncul dalam wawancara bisa kelihatan pada waktu diamati. Begitupun sebaliknya. Apa yang belum tampak pada waktu pengamatan, bisa dijelaskan dalam wawancara.
- 3) Triangulasi waktu adalah memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke sekolah, saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang.

2. Uji Keteralihan atau *transability*

Dilakukan dengan cara menggunakan hasil penelitian pada tempat atau lokasi lain. Pada pemanfaatan itu harus memenuhi persyaratan yaitu adanya kesamaan atau kemiripan konteks sosialnya.

Pemanfaatan hasil penelitian itu sangat tergantung dari kerincian dan kelengkapan hasil penelitian, sehingga dapat diketahui dengan akurat apa saja

yang merupakan temuan khusus penelitian. Karena itu uji ini sangat tergantung dari kemampuan si peneliti dalam membuat laporan penelitian yang rinci, akurat, lengkap, dan mendalam.

3. Uji Ketergantungan atau *dependability*

Merupakan pemeriksaan yang rinci atau audit lengkap terhadap proses penelitian. Ukurannya adalah, dalam kondisi yang lebih kurang sama apakah penelitian itu dapat diteliti ulang.

4. Uji Kepastian atau *conformability*

Merupakan suatu cara untuk memastikan, apakah terjadi kesepakatan antara yang diteliti dan peneliti. Ini perlu diperiksa. Karena dalam penelitian kualitatif tidak dikenal objektivitas. Yang ada hanyalah intersubjektivitas, yaitu kesepakatan antar subjek yang terlibat dalam penelitian.⁹ Agar hasil penelitian mempertanggung jawabkan maka dikembangkan tata cara untuk mempertanggung jawabkan keabsahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan diperiksa adalah keabsahan datanya.

Dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi sumber yang dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

⁹ Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.88-93.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

Taman kanak-kanak Al-Azhar didirikan pada tahun 1997 dibawah naungan Yayasan Al-Azhar Lampung. Tokoh yang paling berjasa dalam berdirinya Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 adalah keluarga Bapak H. Muswardi Taher merasa prihatin melihat banyak anak usia dini yang ikut orang tuanya pergi ke sawah dan tanpa adanya aktivitas pembelajaran. Bapak Muswardi Taher menyampaikan keinginannya untuk membangun Taman Kanak-kanak yakni kepada Bapak Parman. Kemudian Bapak Parman memberitahu bahwa ada sebidang dan rumah yang sudah lama tidak ditempati. Tepat pada hari jumat tanggal 02 mei 1997 berdirilah Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 dibawah naungan Yayasan Al-Azhar Lampung di Desa Margodadi Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian Tanjung Bintang mengalami pemekaran Kecamatan, kemudian Desa Margodadi masuk wilayah Kecamatan Jati Agung.

Awal berdirinya taman kanak-kanak memiliki 1 program layanan pendidikan anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK) Al-Azhar 14 sebagai kepala sekolah pada periode pertama yaitu Ibu Rumiati, Eni Puryanti, Teti Haryati sebagai guru dengan jumlah siswa 42 orang. Kemudian

mengalami pergantian kepala sekolah tahun 2003 yaitu Ibu Tati Haryati, Choiriah, Serli Vila Sari, Handis Septanti, Ika Nur Susanti sebagai guru dengan jumlah siswa 65 orang.

Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan pembelajaran mandiri serta mewajibkan semua guru untuk melanjutkan pendidikan kejenjang sarjana (S1 PAUD). Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke kelompok hingga kini menerapkan model sentra.

2. Visi dan Misi Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

a. Visi Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

Menyiapkan anak bangsa yang sehat, cerdas, ceria, dan berahlak mulia.

b. Misi Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang memiliki nilai tambah.
- 2) Mengantarkan peserta didik menjadi insan yang takwa, cerdas, terampil, kreatif, dan berahlak mulia.
- 3) Menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih lanjut.

3. Keadaan Guru Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

Tabel 3
Daftar Guru Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

No.	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Abdi Muslim, S.E	S1 Ekonomi	Kepala Yayasan
2.	Teti Haryati, S.Pd	S1 STKIP Metro	Kepala Sekolah
3.	Novia Linda	Proses S1 UIN	Guru kelas A
4.	Dwi Sri Shima Suci	SMA	Guru kelas B1
5.	Serli Vila Sari	Proses S1 STKIP	Guru kelas B2

Sumber : Dokumentasi penulis yang dicatat Tahun 2018

Berdasarkan tabel tersebut di atas, terlihat bahwa keadaan guru yang memberikan pelajaran di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan berjumlah 4 Orang. Data guru tersebut menggambarkan jumlah tenaga pengajar yang memiliki pendidikan S1 hanya 1 orang, dan sisanya lulusan SMA dan sekarang sedang menjalani program S1 PIAUD. Menurut Standar Pendidikan Nasional sekarang ini semua guru harus memiliki pendidikan minimal S1, sehingga pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

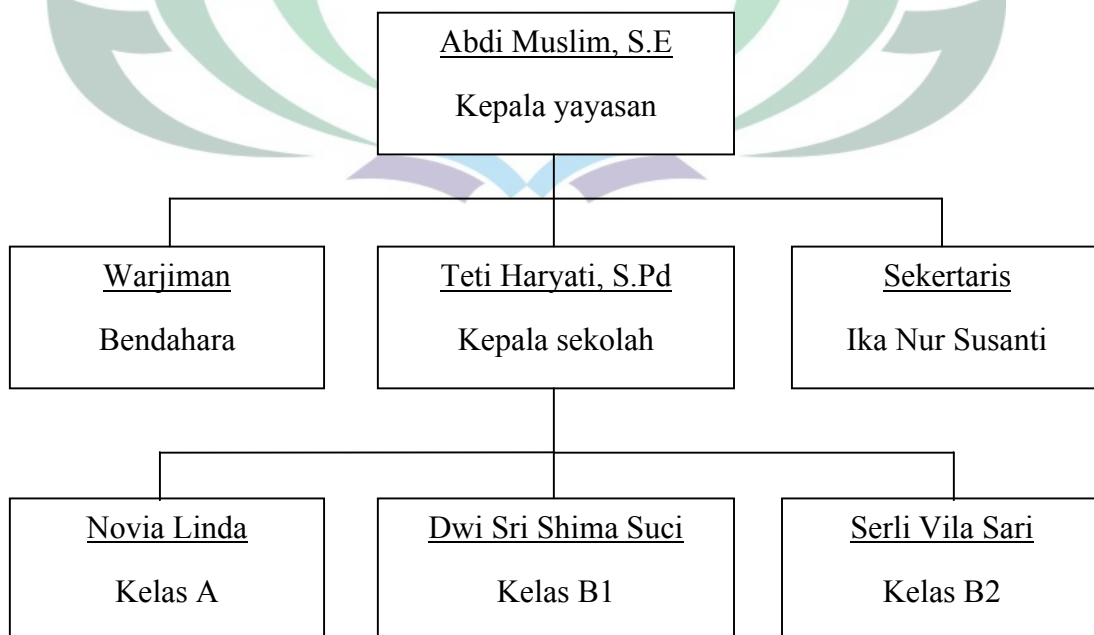
4. Kondisi Siswa

Jumlah anak didik Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Tahun Ajaran 2017/2018 adalah 48 siswa. Secara terperinci dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4
Kondisi Anak Didik Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14

Kelas	Laki-laki	Perempuan
A	5	10
B	13	20
Jumlah	48 siswa	

5. Struktur Kepengurusan Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14



B. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti membahas tentang pengolahan dan analisis data yang diperoleh dengan melalui penelitian yang dilakukan, yakni dengan menggunakan metode instrumen yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penelitian dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang mana hasil dari observasi wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 April sampai 16 Mei 2018 di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik dalam kelas B1 berjumlah 20 anak, 10 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan.

Kegiatan penerapan permainan balok dilakukan di dalam kelas untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, dan ternyata menghasilkan perkembangan visual spasial anak yang cukup baik, berikut ini peneliti menyajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan dapat diuraikan bahwa

penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak sebagai berikut :

1. Pendidik bersama anak membahas tentang tema

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan pada langkah ini, merupakan kegiatan awal dalam kegiatan menggunakan permainan balok yaitu diawali dengan pemilihan tema terlebih dahulu, dalam membuat perencanaan menetapkan tujuan dan tema. Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai. Yakni guru menganalisis kurikulum Taman Kanak-kanak (kurikulum 2013) melalui program semester, yang kemudian dibuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Setiap RPPH memuat kegiatan dari setiap tema yang akan diturunkan menjadi subtema dan kemudian disesuaikan dengan penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial dan sebagai penilaian progres perkembangan anak.¹

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah seorang guru di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan yang bernama Dwi Sri Shima Suci, bahwa kegiatan awal guru terlebih dahulu menetapkan atau menentukan tema dan subtema yang akan dipilih dan

¹ Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 18 April 2018.

membahasnya terlebih dahulu dengan anak agar dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.²

2. Pendidik memberikan motivasi melalui cerita dan menunjukan gambar-gambar yang sesuai dengan tema

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, sebelum melakukan kegiatan guru terlebih dahulu memberikan menunjukkan gambar-gambar ataupun contoh dari tema ataupun subtema yang akan digunakan. Gambar-gambar tersebut disesuaikan dengan permainan balok yang akan dimainkan. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada anak agar anak ketika hendak melakukan kegiatan membangun balok menjadi sebuah bentuk. Motivasi ini diberikan untuk mendorong anak lebih mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas yang dimiliki anak.³

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah seorang guru di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan bahwa sebelum belajar guru memberikan gambar-gambar yang berkaitan dengan tema yang akan dijelaskan hari itu dan tak lupa guru memberikan motivasi

² Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 18 April 2018.

³ Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 23 April 2018.

kepada anak agar anak lebih bersemangat dalam mengembangkan potensinya.⁴

3. Pendidik mengenalkan balok-balok dan alat penunjang atau permainan lain yang akan digunakan

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, tahap ini adalah tahap ketiga sebelum bermain balok yakni guru terlebih dahulu mengenalkan balok-balok yang akan digunakan untuk bermain mulai dari bentuk-bentuk balok, warna-warna balok dan juga alat-alat penunjang yang digunakan untuk bermain. Pengenalan balok ini agar anak mengetahui nama-nama dari setiap bentuk balok dan juga bertujuan agar anak mengerti kegunaan dari setiap balok yang akan digunakan untuk bermain.⁵

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah seorang guru di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan bahwa sebelum bermain guru terlebih dahulu mengenalkan anak-anak pada balok-balok dan juga alat-alat penunjang lainnya seperti mainan pohon-pohonan, hewan-hewan dll agar anak lebih mudah untuk membuat bangunan atau bentuk dari permainan balok tersebut.⁶

⁴ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 23 April 2018.

⁵ Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 28 April 2018.

⁶ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 28 April 2018.

4. Pendidik bersama anak membahas aturan tata tertib bermain pembangunan

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, guru sangat mengutamakan keamanan dan juga keselamatan saat bermain balok karna mengingat bahannya keras dan berat jadi guru harus terus mengawasi ketika anak-anak sedang bermain. Sebelum bermain guru menjelaskan apasaja aturan permainan dalam bermain balok dan juga menjelaskan bahaya-bahaya jika anak-anak tidak mengikuti aturan permainan seperti melempar-lemparkan balok kepada temannya.⁷

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah seorang guru di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan bahwa bermain balok harus menggunakan aturan-aturan agar tidak membahayakan bagi anak. Karna pada masa usia dini ini anak sangat aktif jadi guru harus terus mengawasi anak-anak ketika bermain balok.⁸

5. Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan guru memberikan kebebasan kepada anak untuk

⁷ Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 03 Mei 2018.

⁸ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan 03 Mei 2018.

menyalurkan imajinasinya ketika bermain balok. Disini guru hanya berperan untuk membimbing dan mengawasi kegiatan yang anak lakukan. Guru hanya memberikan arahan kepada anak apabila anak bertanya ataupun membutuhkan motivasi agar anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara luas dan optimal terutama pada perkembangan kecerdasan visual spasialnya. Guru sesekali ikut bermain bersama anak-anak agar anak merasa nyaman dan terbuka kepada guru sehingga anak melakukan kegiatan secara bebas tapi tetap terarah.⁹

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah seorang guru di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan bahwa ketika anak sedang membuat bangunan guru hanya mengawasi serta memberi arahan kepada anak dan juga memberi motivasi anak untuk lebih mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai perkembangan kecerdasan visual spasial usia 5-6 tahun di kelas B1 yang berjumlah 20 anak sebagai berikut :

⁹ Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 08 Mei 2018.

¹⁰ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 08 Mei 2018.

1. Perkembangan kecerdasan visual spasial Ahmad Deva Saputra, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Deva pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sesuai harapan, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Deva melalui permainan balok dikategorikan berkembang sesuai harapan.¹¹
2. Perkembangan kecerdasan visual spasial Albara Bintang S, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Bintang pada item pertama anak memiliki kepekaan

¹¹ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Bintang melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.¹²

3. Perkembangan kecerdasan visual spasial Aulia Khoirunnisa, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Aulia pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu

¹² Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan belum berkembang dilihat dari anak yang belum mampu menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga belum berkembang, dilihat dari anak yang belum bisa menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi hal itu dikarenakan ia lebih suka bermain sendiri dari pada bermain balok bersama temannya. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Aulia melalui permainan balok dikategorikan belum berkembang.¹³

4. Perkembangan kecerdasan visual spasial Azizah Fadhi Latuzzahra, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Azizah pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sangat baik dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sangat baik dilihat dari ketertarikannya dengan objek

¹³ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sangat baik, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Azizah melalui permainan balok dikategorikan berkembang sangat baik.¹⁴

5. Perkembangan kecerdasan visual spasial Bagus Riqqi Aprilio, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Rio pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak

¹⁴ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sesuai harapan, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Rio melalui permainan balok dikategorikan berkembang sesuai harapan.¹⁵

6. Perkembangan kecerdasan visual spasial Bima Aditya, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Bima pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan belum berkembang dilihat dari anak yang belum mampu menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga belum

¹⁵ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

berkembang, dilihat dari anak yang belum bisa menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi hal itu dikarenakan ia lebih suka bermain sendiri dari pada bermain balok bersama temannya. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Bima melalui permainan balok dikategorikan belum berkembang.¹⁶

7. Perkembangan kecerdasan visual spasial Dhia Salma Alifa, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Salma pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sesuai harapan, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi.

¹⁶ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Salma melalui permainan balok dikategorikan berkembang sesuai harapan.¹⁷

8. Perkembangan kecerdasan visual spasial Feronisa Abel Adinda, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Dinda pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan belum berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Dinda melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.¹⁸

¹⁷ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

¹⁸ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

9. Perkembangan kecerdasan visual spasial Gisella Clara Angelita, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Gisel pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan belum berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Gisel melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.¹⁹
10. Perkembangan kecerdasan visual spasial Jasmin Aprilio Rizki Agatha, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Jasmin pada item pertama anak memiliki

¹⁹ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan belum berkembang dilihat dari anak yang belum mampu menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga belum berkembang, dilihat dari anak yang belum bisa menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi hal itu dikarenakan ia lebih suka bermain sendiri dari pada bermain balok bersama temannya. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Jasmin melalui permainan balok dikategorikan belum berkembang.²⁰

11. Perkembangan kecerdasan visual spasial M Dimas Anggara, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Dimas pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok

²⁰ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang baru mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Dimas melalui permainan balok dikategorikan berkembang sesuai harapan.²¹

12. Perkembangan kecerdasan visual spasial M Irgi Saputra, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Irgi pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sangat baik dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sangat baik dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang

²¹ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sangat baik, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Irgi melalui permainan balok dikategorikan berkembang sangat baik.²²

13. Perkembangan kecerdasan visual spasial M Ridho Al-fatih, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Ridho pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam

²² Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Ridho melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.²³

14. Perkembangan kecerdasan visual spasial Nayla Ayuandira Putri, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Nayla pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak

²³ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Nayla melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.²⁴

15. Perkembangan kecerdasan visual spasial Nur Aissyah Ramadhani, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Aisyah pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, namun pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan belum berkembang dilihat dari anak yang belum mampu menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data

²⁴ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Aisyah melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.²⁵

16. Perkembangan kecerdasan visual spasial Putri Safana, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Putri pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Putri melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.²⁶

²⁵ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

²⁶ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

17. Perkembangan kecerdasan visual spasial Rafi April Setiawan, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Rafi pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sesuai harapan, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Rafi melalui permainan balok dikategorikan berkembang sesuai harapan.²⁷
18. Perkembangan kecerdasan visual spasial Syakira Syafa Valasifa, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Syakira pada item pertama anak memiliki kepekaan

²⁷ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Syakira melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.²⁸

19. Perkembangan kecerdasan visual spasial Taufiq Hidayat, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Taufiq pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran sudah mulai berkembang dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu

²⁸ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga mulai berkembang dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga mulai berkembang, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Taufiq melalui permainan balok dikategorikan mulai berkembang.²⁹

20. Perkembangan kecerdasan visual spasial Zacky Ardhy Saputra, dari data penilaian penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial Zacky pada item pertama anak memiliki kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran berkembang sesuai harapan dilihat dari kemampuannya dalam memadukan dan mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada item kedua anak mampu mengenali objek lebih baik dari teman sebayanya juga sudah berkembang sesuai harapan dilihat dari ketertarikannya dengan objek pandang dan ruang dalam berbagai bentuk dan cepat menyerap informasi maupun ciri

²⁹ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

yang melekat pada objek tersebut, pada item ketiga kemampuan anak dalam hubungan keruangan mulai berkembang dilihat dari kemampuan anak dalam menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang, selanjutnya pada item keempat anak mampu menuangkan ide dalam merancang juga berkembang sesuai harapan, dilihat dari kemampuan anak menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi. Berdasarkan data tersebut perkembangan kecerdasan visual spasial Zacky melalui permainan balok dikategorikan berkembang sesuai harapan.³⁰

C. Pembahasan

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan bahwa pertama guru dan anak bersama-sama membahas tentang tema. Tema dan subtema dipilih dan disesuaikan dengan permainan yang akan di lakukan.

Kedua, guru memberikan motivasi melalui cerita dan menunjukan gambar-gambar yang sesuai dengan tema. Gambar-gambar yang diberikan guru berupa gambar yang bisa membuat anak merasa tertarik mengikuti permainan. Melalui gambar tersebut anak akan menjadi tertantang dan juga semangat karna bisa membuat suatu karya dalam bentuk nyata.

³⁰ Hasil Observasi dan Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan, Tanggal 16 April - 16 Mei 2018.

Ketiga, guru mengenalkan balok-balok dan alat penunjang atau permainan lain yang akan digunakan. Sebelum bermain anak guru perlu mengenalkan alat-alat permainan yang akan dipakai. Guru harus memberitahu setiap nama-nama dari balok yang akan dipakai, setelah itu guru mulai memberi contoh cara menghubungkan satu balok dengan balok lainnya agar menjadi suatu bentuk yang diinginkan.

Selanjutnya, guru juga harus memberitahu tata tertib permainan pembangunan. Hal tersebut perlu dilakukan karna mengingat alat kontruksi balok yang digunakan berbahan kayu jadi guru harus mengawasi anak-anak ketika bermain agar mereka tidak saling berebut dan melempar balok pada temannya yang lain. Kemudian anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan.

Hal tersebut senada dengan tahapan permainan balok yang diungkapkan oleh Masnipal yaitu memperkenalkan bahan konstruksi pada anak berupa potongan-potongan berbagai bentuk, memperkenalkan cara menghubungkan bahan-bahan konstruksi (balok) menjadi suatu rangkaian bagian struktur, memperkenalkan, melengkapi, dan membuat beberapa contoh struktur,

menambahkan bangunan struktur dengan dekorasi, dan tahap terakhir adalah memberi nama bangunan dan menginterpretasikannya.³¹

Bermain konstruksi sangat disukai anak dan bisa membuat anak merasa senang seperti yang diungkapkan oleh Piaget, bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan bagi diri seseorang.³² Ketika anak merasa senang, semua yang diberikan ataupun diajarkan guru akan mudah diterima oleh anak. Permainan ini tidak mempunyai peraturan khusus jadi anak dapat mengeksplorasi secara bebas semua yang ada dalam pikirannya. Anak bisa membuat berbagai bentuk menggunakan permainan balok dan guru mengawasi serta memotivasi anak saat bermain.

Nespeca mengungkapkan bahwa bermain konstruktif dengan media balok merupakan suatu kegiatan di mana anak-anak membangun dan membuat hal-hal dengan balok, membangun objek yang lebih besar dari yang lebih kecil dengan media balok, dan menciptakan sesuatu yang tersisa setelah anak selesai bermain.

Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh anak khususnya dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan konstruksi menggunakan permainan balok banyak sekali yang didapatkan oleh anak bukan hanya perkembangan persepsi visual spasial seperti kepekaan terhadap warna, bentuk,

³¹ Aulia Maulida Yusuf, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di Ra Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara", (Skripsi Program Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Raden Intan, Lampung, 2016), 47-48.

³² Yuliani Nuraini Dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), h.34.

ukuran dan juga kemampuan memecahkan masalah ataupun kemampuan anak dalam berfikir/berimajinasi untuk mewujudkannya dalam bentuk *visual* seperti yang di ungkapkan oleh Cambell, balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.³³

Hal tersebut senada dengan perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia 4-6 tahun yang berkembang sejalan dengan kemampuan dalam kepekaan memadukan kegiatan persepsi visual (apa yang dilihat) dengan kemampuan kognitif atau kemampuan berfikir dan mentransformasikan kedua hal tersebut kedalam bentuk, warna, ukuran, dan hubungan yang mungkin ada diantara semua hal tersebut. Di dalam nya termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara grafis menggambarkan ide-ide visual dan spasial, serta secara tepat mengorientasikan diri sendiri ke dalam matrik spasial.

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan permainan balok dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini menunjukkan perubahan yang signifikan seperti kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran, mengenal objek, hubungan keruangan dan menuangkan ide dalam merancang. Hal ini sesuai dengan

³³ Mohammad Fauziddin, "Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Curricula Kopertis Wil X*, Vol. 1 No.3, (31 Desember 2016).h.4.

pendapat Amstrong yang dikutip dari *e-Journal* Laili Rosidah, seseorang dengan kecerdasan visual spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan.³⁴



³⁴ Laily Rosidah, “Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol 8 Edisi 2, (November 2014), h. 284.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah diuraikan peneliti menyimpulkan bahwa penerapan permainan balok dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan tahun ajaran 2017//2018 dikarenakan guru merencanakan kegiatan bermain balok, guru menyediakan balok-balok dan bahan lainnya yang diperlukan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam bentuk balok yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok dan bagaimana cara menggunakannya. Guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan dan memberi motivasi saat anak bermain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Setiap proses pembelajaran diharapkan lebih fokus terhadap tema yang akan disampaikan agar pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih fokus dan terarah, sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Diharapkan agar guru, pihak sekolah terutama kepala yayasan lebih memperhatikan sarana dan prasarana ataupun media pembelajaran di sekolah. Guru harus menyediakan media pembelajaran lebih banyak sehingga anak tidak berebut dengan teman saat bermain.

C. Penutup

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menghantarkan umat manusia kepada agama yang selalu memberi petunjuk disetiap kehidupan.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan juga bagi penulis khususnya, Amiin Ya Robbal Alami.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: CV Andika Offset, 2013
- Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Aulia Maulida Yusuf, *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok Di Ra Akhlakul Karimah Darul Aman Kotabumi Lampung Utara*, (Skripsi Program Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Raden Intan, Lampung, 2016).
- Ayu Dwi Lestari Oktavia, *Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantaldi Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Kota Bengkulu*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014).
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Yogyakarta: SUKA-Press, 2014.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Cut Fazlil Hanum dan Lidia Yeni Marlina, *Efektivitas Permainan Building Block dalam Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial Anak Kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh*, Volume 4. Nomor 2. (September 2017).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, Bandung: Diponegoro, 2005.
- Dian Idha Rahmawati, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pola Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Pada Anak Kelompok A Tk Guworejo 2 Karangmalang Sragen. e-journal PG-PAUD* (Tahun Ajaran 2014/2015)
- Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2014
- Gardner Howard, *Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*. Alih Bahasa oleh Alexander Sindoro. Batam Center: Interaksara, 2003.
- Gustiana, *Modul Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 2015.

- Laily Rosidah, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*, *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol 8 Edisi 2, (November 2014)
- Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- _____, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2017.
- Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.
- Mohammad Fauziddin, *Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, *Jurnal Curricula Kopertis Wil X*, Vol. 1 No.3, (31 Desember 2016)
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012.
- Nilawati Tadjuddin, *Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak*, *Darul Ilmi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 1 No 2 (Juni 2016).
- Noviani, *Permainan Balok dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Raden Intan, Lampung, 2017)
- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta : Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015.
- Ratna Wahyu Pusari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Di Sentra Balok Pada Kelompok A TK Himawari Semarang*, (Skripsi Program PAUD di Universitas PGRI, Semarang, 2015).
- Santi Putri Juli, *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Buildin G-Block Pada Kelompok B6 Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu, Bengkulu, 2014)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*, Bandung: Alfabeta, 2017.

Suryadi, *Psikologi Belajar PAUD*, Jakarta: Pedagogia, 2010.

Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016

Tilong, Adi D, *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*, Jogjakarta: Diva Press, 2014.

Uyu Wahyudin & Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: CV. Falah Production, 2010.

V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustakabarupress, 2014.

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Indeks, 2013.



LAMPIRAN



Lampiran 1

Kisi-kisi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item
Kecerdasan visual-spasial	Kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran	a. Mampu membuat kombinasi baru	1
		b. Mampu mengklarifikasikan benda berdasarkan kelompok atau jenis yang sama	2
	Mengenal objek	a. Dapat mengenali sifat berbagai objek	3
		b. Mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika sedang memikirkan sesuatu	4
	Hubungan keruangan	a. Mampu merekam dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkan	5
		b. Dapat menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang	6,7
	Menuangkan ide dalam merancang	a. Dapat menggunakan balok untuk membuat suatu konstruksi	8
		b. Dapat menuangkan ide, gagasan/imajinasinya melalui bermain balok	9,10
	Jumlah		10

Lampiran 2

Pedoman Lembar Observasi Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan

No.	Item	Skor Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak dapat mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran					
2.	Anak mampu memadukan warna dengan tepat					
3.	Anak mampu menggambarkan sosok orang atau benda menyerupai aslinya					
4.	Anak mampu menuangkan apa yang difikirkan dan dibayangkan dengan bermain balok					
5.	Anak dapat membuat bangunan dengan kombinasi balok					
6.	Anak mampu memperkirakan jumlah balok yang akan dipakai untuk bermain konstruksi secara tepat					
7.	Anak mampu menyelesaikan membuat bangunan diluar dari langkah-langkah yang diberikan oleh guru					
8.	Anak mampu memecahkan suatu masalah dalam permainan					
9.	Anak mampu mencoba suatu hal-hal baru					
10.	Anak mampu membuat bangunan yang berbeda dari yang diarahkan oleh guru					

Lampiran 3

Instrumen Observasi
Analisis Penerapan Permainan Balok dalam mengembangkan Kecerdasan
Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14
Lampung Selatan

No.	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	ADS			✓		Berkembang Sesuai Harapan
2.	ABS		✓			Mulai Berkembang
3.	AK	✓				Belum Berkembang
4.	AFL				✓	Berkembang Sangat Baik
5.	BRA			✓		Berkembang Sesuai Harapan
6.	BA	✓				Belum Berkembang
7.	DSA			✓		Berkembang Sesuai Harapan
8.	FAA		✓			Mulai Berkembang
9.	GCA		✓			Mulai Berkembang
10.	JARA	✓				Belum Berkembang
11.	MDA			✓		Berkembang Sesuai Harapan
12.	MIS				✓	Berkembang Sangat Baik
13.	MRA		✓			Mulai Berkembang
14.	NAP		✓			Mulai Berkembang
15.	NAR		✓			Mulai Berkembang
16.	PS		✓			Mulai Berkembang
17.	RAS			✓		Berkembang Sesuai Harapan
18.	SSV		✓			Mulai Berkembang
19.	TH		✓			Mulai Berkembang
20.	ZAS			✓		Berkembang Sesuai Harapan

Keterangan Indikator Pencapaian Kecerdasan Visual Spasial :

1. Kepekaan terhadap bentuk, warna dan ukuran
2. Mengenal objek
3. Hubungan keruangan
4. Menuangkan ide dalam merancang

Lampiran 4

Pedoman dan Hasil Wawancara Penerapan Permainan Balok dalam Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 Lampung Selatan

Berikut adalah pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada kepala sekolah, guru serta staf-staf di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 yaitu :

1. Bagaimana perkembangan visual spasial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 ?

Jawaban : Awalnya banyak anak yang tidak tertarik mengikuti pembelajaran tapi saat guru mengajak anak untuk belajar melalui permainan balok ini anak menjadi lebih tertarik dan sangat menyukai mengikuti pembelajaran yang diberikan, sehingga melalui permainan balok guru dapat melihat perkembangan kecerdasan yang dimiliki anak.

2. Apakah metode bermain balok sudah pernah di gunakan di Taman Kanak-kanak Al-Azhar 14 untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak ?

Jawaban : Sudah, sejauh ini permainan balok sangat disukai anak. Anak-anak sangat senang bila sudah bermain balok sampai tidak ingat waktu. Anak dapat menuangkan imajinasi yang ada dalam pikirannya melalui permainan balok.

3. Apakah anak-anak sangat antusias ketika guru melakukan pembelajaran menggunakan permainan balok terutama pada kelas B1 ?

Jawaban : Anak sangat antusias dalam melakukan permainan balok ini. Anak sangat tertarik bila guru mengajak bermain balok. Anak merasa bahagia dalam melakukan permainan ini sehingga pembelajaran yang diberikan dapat diterima anak dengan mudah.

4. Dalam kegiatan praktek dikelas biasanya sebagian anak ada yang tidak mengikuti kegiatan yang sedang berlangsung, sejauh mana peran ibu sebagai guru menyikapi hal tersebut ?

Jawaban : Ya namanya anak kan karakternya berbeda-beda, pasti ada saja anak tidak mau ikut bermain. Itu karena ketika bermain balok guru biasanya meminta anak bermain secara berkelompok. Ada anak yang enggan bermain bersama temannya karena tidak mau berbagi mainan dengan yang lain. Biasanya yang bisa guru lakukan adalah mengelompokkan anak tersebut kepada teman-teman yang memang disukainya.

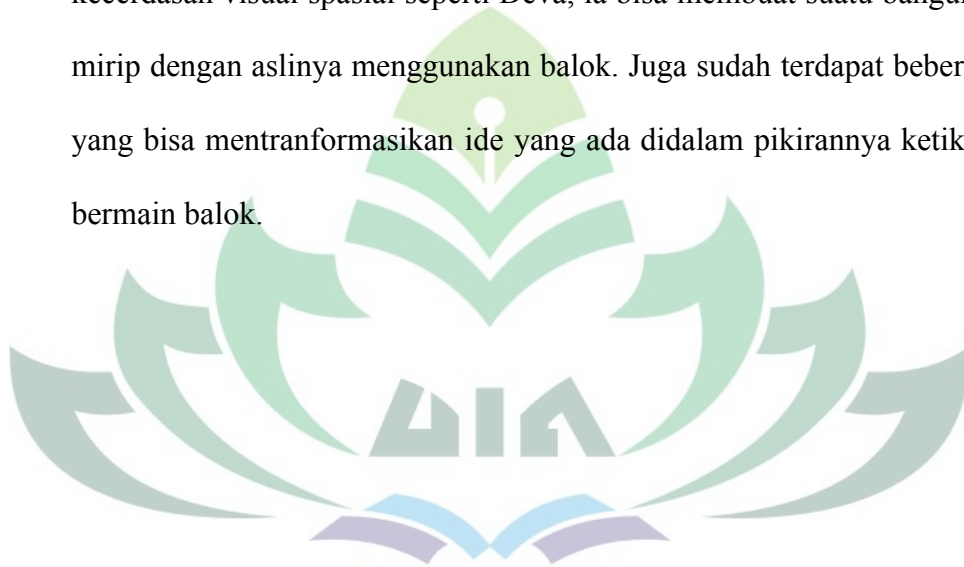
5. Apakah kendala-kendala yang guru alami saat melakukan proses pembelajaran di kelas ? terutama saat proses pembelajaran menggunakan balok ?

Jawaban : Kendala yang dihadapi yakni ketika anak tidak mau berbagi mainan dengan temannya. Selain itu juga karena tidak semua anak memiliki

kecerdasan visual spasial yang sama jadi ada beberapa anak yang tidak menyukai dan mengikuti permainan.

6. Apakah sudah banyak anak yang menunjukkan sikap atau tingkah laku yang mencerminkan kecerdasan visual-spasial ?

Jawaban : Sudah banyak sikap ataupun tingkah laku anak yang mencerminkan kecerdasan visual spasial seperti Deva, ia bisa membuat suatu bangunan yang mirip dengan aslinya menggunakan balok. Juga sudah terdapat beberapa anak yang bisa mentransformasikan ide yang ada didalam pikirannya ketika sedang bermain balok.



DOKUMENTASI

Kegiatan Anak Saat Bermain Balok Untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial



Gambar 1.1 Kegiatan awal guru memperkenalkan nama-nama balok dan peraturan permainan sebelum bermain balok



Gambar 1.2 Anak-anak bekerjasama saat bermain balok



Gambar 1.3 Kegiatan anak membangun menara menggunakan balok



Gambar 1.4 Kegiatan anak mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna dan ukuran



Gambar 1.5 Hasil kegiatan anak bermain dengan permainan balok



Gambar 1.6 Anak-anak berusaha menyusun balok seperti bentuk sebelumnya